

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kejuruan dalam penjelasan atas Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Pasal 15 menerangkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Agar dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan keahlian dan keterampilan, mereka harus memiliki stamina yang tinggi, menguasai bidang keahliannya dan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi dan mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan pekerjaannya, serta memiliki kemampuan mengembangkan diri.

Perkembangan pesat dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mengubah gaya hidup pada saat ini. Penyebaran informasi dengan metode yang menerapkan TIK seperti promosi, berita, pembelajaran, game dan lainnya dapat diakses melalui perangkat komputer. Teknologi Informasi dan Komunikasi di era globalisasi saat ini sudah menjadi kebutuhan yang mendasar dalam menunjang pendidikan. Sistem informasi yang mencakup

perencanaan, manajemen, sumber belajar, akses dan lainnya dalam pendidikan tidak dapat dilakukan tanpa bantuan TIK. Pendidikan berbasis TIK merupakan sarana interaksi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik dalam meningkatkan efektifitas, kualitas, produktivitas, serta akses pendidikan (Sutopo, 2012:2).

Mata Pelajaran Kejuruan yang berada di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terdiri atas beberapa mata pelajaran yang bertujuan untuk menunjang pembentukan kompetensi kejuruan dan mengembangkan kemampuan menyesuaikan diri dalam bidang keahliannya, (KTSP SMK 2006 : 24). Mata pelajaran kelompok produktif terdiri atas sejumlah mata pelajaran yang dikelompokkan dalam dasar kompetensi kejuruan dan kompetensi kejuruan.

Mata pelajaran produktif di SMK Bina Taruna Masaran terdiri atas 7 standar kompetensi untuk dasar kompetensi kejuruan dan 20 standar kompetensi untuk kompetensi kejuruan. Berdasarkan pengamatan saat proses pembelajaran yang selama ini terjadi di SMK Bina Taruna Masaran terutama pada mata pelajaran produktif kompetensi keahlian teknik otomotif kendaraan ringan siswa dalam pemahaman pelajaran kurang begitu antusias dan kurang interaktif sehingga pelajaran teorinya menjadi kurang dipahami oleh peserta didik dibandingkan dengan pelajaran praktek.

Selama ini di SMK Bina Taruna Masaran sekitar 15% dari sejumlah guru yang melakukan pembelajaran dengan berbantuan komputer. Pemanfaatan sarana dan prasarana apabila dilakukan oleh guru secara

optimal disekolah dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan peserta didik mempunyai ilmu yang kompeten sesuai dengan bidang keahliannya untuk memenuhi standar kompetensi kerja di dunia kerja. Dengan latar belakang pemanfaatan laboratorium komputer di sekolah yang belum optimal, masih sedikitnya materi atau sumber belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif yang menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, banyaknya mata pelajaran disetiap semester, maka dalam menyikapi hal tersebut peneliti mengangkat judul tesis “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pengapian dengan *Macromedia flash 8* di SMK Bina Taruna Masaran”.

B. Identifikasi Masalah

1. Pemanfaatan laboratorium komputer di SMK Bina Taruna Masaran yang belum optimal dalam proses pembelajaran.
2. Masih sedikitnya materi atau sumber belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif yang menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penyusunan tesis ini, peneliti membatasi permasalahan pada :

1. Pengembangan dan efektifitas media pembelajaran interaktif mata pelajaran sistem pengapian dengan kompetensi dasar mengidentifikasi sistem pengapian dan komponennya.

2. Pelaksanaan penelitian di SMK Bina Taruna Masaran Sragen.
3. Penelitian dilakukan terhadap peserta didik kelas XII.
4. Penelitian dilaksanakan terhadap Kompetensi Keahlian Teknik Otomotif Kendaraan Ringan.
5. *Software* yang digunakan dalam penelitian dengan *macromedia flash 8*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan dalam beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran sistem pengapian peserta didik kelas XII Kompetensi Keahlian Teknik Otomotif Kendaraan Ringan SMK Bina Taruna Masaran.
2. Bagaimanakah efektifitas media pembelajaran interaktif mata pelajaran sistem pengapian peserta didik kelas XII Kompetensi Keahlian Teknik Otomotif Kendaraan Ringan SMK Bina Taruna Masaran.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui :

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran sistem pengapian peserta didik kelas XII Kompetensi Keahlian Teknik Otomotif Kendaraan Ringan SMK Bina Taruna Masaran.

2. Efektifitas media pembelajaran interaktif mata pelajaran sistem pengapian peserta didik kelas XII Kompetensi Keahlian Teknik Otomotif Kendaraan Ringan SMK Bina Taruna Masaran.

F. Manfaat Pengembangan

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis memberikan sumbangan tentang pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan program *macromedia flash 8* khususnya mata pelajaran produktif SMK dengan Program Keahlian Teknik Otomotif.

b. Manfaat Praktis

Pengembangan media pembelajaran interaktif sistem pengapian dengan *macromedia flash 8* diharapkan memberikan manfaat praktis :

1. Bagi peserta didik, sebagai sumber belajar sehingga dapat mempermudah memahami materi pelajaran dan meningkatkan prestasi belajar sistem pengapian.
2. Bagi guru, sebagai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah, sebagai tambahan sumber belajar yang efektif dan efisien dalam pembelajaran, selain itu juga dapat mengurangi biaya untuk pengadaan bahan ajar.
4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi dan acuan dalam mengembangkan produk yang lebih baik lagi.